

WHO DARES WINS II

Gameplan Armed at the outset with an automatic rifle and 5 grenades, make your way forward to the enemy occupied territory where the opposing battalions are entrenched in occupied townships and the urrounding districts. The occupation army has formed itself into arrisons where they hold prisoners from your own patriotic forces. ress onward to the first enemy garrison avoiding enemy snipers and hidden obstacles on the way, until you are confronted by the walled compound from which will pour the defending troops. Kill off this attack and you gain entry to the next sector of the enemy territory in search of the next garrison of prisoners. But beware the terrain has changed, the dangers have altered. And on you must battle, clearing your way to the final garrison in the 8th territory where victory should be yours until you learn that your back up forces have lost their hold on your first conquest. And so you must return to reclaim the territories the enemy have regained but this time you'll find they're wise to your bravery and the encounters will

8 fields of battle

Your grenades can be replenished from randomly hidden ammunition boxes. If you free a prisoner from execution you earn a high bonus.

Features and Obstacles

Everything you'd expect in a 'real life' combat zone and to alert you to the dangers would disturb the balance of the 'fighting machine' that you've been trained to become. FEATURE POINTS

Save a prisoner – **800 points**Land a grenade on a house – **250 points** Extra man at 10,000, 30,000, 50,000 and every 20,000 points

How to Move

Rifle Fire - Press FIRE repeatedly, rapidly Launch Grenade - Press FIRE and hold down

WIZARD'S LAIR

Joystick should be in port 2. Keys – ZX = left and right. F5/F7 = Up and down. Shift to Fire. Press «H» for High Score Screen or any other key or joystick action to start game

Trapped in an underground cave 'Pothole' Pete stumbles across the WIZARD'S LAIR – a massive subterranean network of

interconnecting caves, rooms and passages. His only chance of escape is to find the four pieces of the Golden Lion which are spread over several levels of the cave. There are many items and strange creatures to help and hinder Pete in his quest to escape. Gold-Food-Drink-Armour-Weapons

Caves-Rooms-Tunnels-Passages Secret passages Doors Trap doors

Winas-Crosses-Rinas-Diamonds keys and spells to be collected Snakes-Tables-Gargoyles-Skulls Shields-Tiger rugs-Lamps-Longcase clocks-Dressers-Pictures

Underground rivers·Lakes Waterfalls·Wells Subterranean undergrowth

Pothole Pete Magic lifts Dozens of species of monsters

Wardrobe lifts

Bonus lives

inhabiting the lair Seven levels of the lair Knights-Executioners

Keys or Joystick and Pause options

PAUSE – The game may be paused during play by pressing the «P» key. Any key or joystick action will restart

ABORT - The game may be aborted by pressing «A» key.

THING ON A SPRING Instructions to Play

The evil goblin is wreaking havoc on an unsuspecting world, casting spells and banishing its treasures to his underground factory deep in

How can he be stopped? What can we do? Who can do it? There's only one saviour — our hero — Thing on a Spring!
Our hero has infiltrated the Goblin's factory. He doesn't know what
to expect or where to go. All he knows is that there are nine pieces

and ghouls that an unwelcome visitor could soon be in their midst. All THING needs to keep going is oil for his spring, which can be found in the factory complex, but beware — as the ghouls and

ards are intent on seeing THING seize up and rust! The Goblin has disguised 5 switches which control gadgets that you must use to explore the whole complex and ensure the demise of

Collect Jigsav Oil 100 points Switch 200 points Kill Goblin

+ Time Related Bonus Re-Start Game: Run Stop and Restore You'll find it's necessary Music - ON/OFF - F1 Key

How to Move Joystick Port 1 or 2

Left - Z Duck & Leap - ?/ Right X Somersault Space

To Re-Define Keys - Press R when on Title Page When on Lift screens press Space or Fire button to stop lift. Move right to exit at next floor.

with quarks. But all the earth's resources were used up developing a prototype and so a consignment of men is despatched to the hostile young planet of IO, Jupiter's 2nd inner most moon. It is here that the crystals are found in abundance scattered all over the surface. They are continually thrown up from the depths of the planet by the mental forces of the three active volcanoes, first discovered way back in the 1980's Not long after building a moonbase in the flat bed of a large crater

It is the year 2085, and only a handful of people have survived the

devastating robot wars. In a final bid for human survival the peoples

of the earth unite to develop the ultimate transportation, a Tacheon

propelled star cruiser, capable of overcoming relatavistic limitations

The Tacheon drive relies on bombarding very rare Ionian crystals

the first wave of aliens arrive from Jupiter to rid their moon of the human invaders.

It is your mission to protect the men and their crystals from the uding aliens. You have been equipped with the latest pulse laser back pack system capable of carrying an extra man and becoming invisible and indestructible for short periods of time. You must safety escort each surviving man and his crystals back to the Dropzone where the landing pad of the moonbase is located. You must succeed, the future of mankind depends on you alone.

Hardware Requirements

DROPZONE

Mission Briefing

to fresh new star systems.

Dropzone requires a COMMODORE 64 personal computer with a disk or cassette, and one original Atari style joystick plugged into control port 2 nearest to the power cord.

back pack because you will have both INERTIA and GRAVITY affecting your movement just as in everyday life on earth. Your reactions to the screen, sound and the joystick position are vital to your prolonged survival.

The best type of joysticks to use are ones with a firm tactile feel to them such as the original Atari joysticks. Some of the large springy types are less manageable since they move too far and give little feel as to when the lever switches have made contact. If you use auto-fire joysticks you will not be able to fire precisely when needed and won't pick up any bonus points. You will also destroy all the men you are battling to protect!

button. Its direction is usually the one which you are facing but it is possible to fire backwards by quickly holding the joystick left or right at the instant of firing. This makes it possible to blast aliens in hot pursuit of you when trying to out run them. **VERTICAL THRUST**

One laser pulse is released for each up or down motion of the fire

To change your height above IO's surface you push the joystick fowards for up or backwards for down. Because of gravity you must continually adjust this to maintain your altitude. If you don't thrust you will eventually fall to the surface.

HORIZONTAL THRUST To thrust you hold the joystick to the left or right. The longer you thrust for, the faster you become. To reverse or stop you thrust in the

STRATA BOMB RELEASE One Strata bomb is detonated for each press of the SPACE bar. It destroys all aliens except Androids. Also if a spore is released

occasionally a few trailers will remain. Your indestructable cloaking device is turned on and off by pressing any key (other than the SPACE bar or the F1 key).

PAUSING THE GAME Pressing the F1 key will pause the game. To continue, press any key or move the joystick.

STARTING THE GAME When the title page or the Hall of Fame is being displayed the game is begun by pressing the joystick fire button.

Your mission is to protect the men on planet IO's surface from being destroyed by the invading aliens and to return them one by one to the Dropzone in which the moonbase landing pad is located.

The Screen Display

The main part of the screen shows the exact realtime side view of the zone over which you are cruising. Below you lies the time battered surface of IO with its deep crevasses, lava filled trenches active volcanoes, the Ionian sea and ancient meteorite craters. In the far distance lie the twinkling stars of other planetary systems that await men's visition. The lower part of the screen shows your instrumentation and status displays. These are man counts, current attack direction indicator, cloaking time remaining, spare lives, strata bombs, score and most importantly a high speed planet scanning viewer.

MAN COUNTS - These show how many men are currently on the planet's surface and how many have actually been safely returned

ATTACK INDICATOR - This is an arrow that is displayed the instant an android attack begins on one of the men still on the surface or the moonbase itself. It shows the direction and shortest route to the last attack detected

CLOAK STATUS - Shows the amount of time left before the cloak generator runs out of power. A warning signal is sounded 3 seconds beforehand.

SPARE LIVES — This shows up to 3 of the remaining lives.

STRATA BOMBS — This shows up to 3 of the remaining strata bombs SCORE - Your accumulated points score.

SCANNER – This is the most important information area. It shows what is happening elsewhere on the entire planet's surface and covers six times the area shown on the main screen. Each member of the Dropzone cast has a distinct colour key and size. The landing

pad is shown as a bright white cross in the surface detail.

The Cast of Characters

MEN At the start of each attack wave the 'Men Out' count will show how many men are on the surface. They slowly move towards the moonbase in the Dropzone, each carrying Ionian crystals. Whenever the alien Planters Iower an Android to destroy a man, he lets out a whistle for help that echoes around the atmosphere. You can rescue men by picking them up one at a time and dropping them off on to the elevated landing pad at the moonbase for bonus

PLANTERS and ANDROIDS

Planters are the most common alien. They are machines piloted by Androids that drift across the surface rising up over volcanoes and the moonbase. They are always on the look out for the men. When you attack, the Android lowers itself to the surface to chase the man, leaving the Planter machine to become a Nemesite.

NEMESITE Once an Android machine has landed, the Planter machine becomes a Nemesite, a deadly homing missile set to crash into you at all costs. They evade your pulse laser fire until they are close enough for collision.

ANTIMATTER

If all the men on IO are destroyed, the Planters and Androids fuse nto gyrating Anti-Matter nodules which bounce towards you. 10 suffers an earthquake and becomes unstable and the three volcanoes erupt lethal white hot magma lumps. SPORE

Spores are fairly harnless until triggered off. When this occurs they

release four individual Trailers. Trailers are released from Spores and can be very awkward to handle. Some will wiggle around in space, others will aim straight

for you and follow you everywhere you go. They are hard to destroy and need a direct hit on the heads of their hodies BLUNDER STORMS These storms are a silent but deadly environmental hazard of IO. They slowly float in the upper atmosphere over the planet's surface

rumble and release an intense bolt or proton lightning.

NMEYES (pronounced N-m-ie's)

If you have survived an attack wave for too long the aliens send in an Nmeye as their ultimate weapon. Nmeye's watch your every move and occasionally blink. Their motion is erratic, they can move faster than you at full speed, they continually launch bombs at you and successive Nmeye's become harder to destroy. VOLCANOES

Generally the three active volcanoes are harmless. They shoot small magma lumps out onto the surface. However, if all men are lost the planet's surface becomes unstable and the volcanoes erupt deadly white hot lumps. BOMBS

Planters, Nemesites, Anti-matter and Nmeyes can shoot small bright bombs at you. If you continue moving with the same velocity these will destroy you.

Other Features

You start with a consignment of eight men, 15 seconds of cloaking power, 3 lives and 3 strata bombs. You get 1 bonus life and strata bomb for every 10,000 point mark that you reach, and 7 seconds extra cloak power for each wave. After one million points has been achieved no more bonus lives or strata bombs will be awarded. (But

if you are that good you shouldn't need them!). A wave is finished by destroying all planters, spores, trailers, blunder storms and landing all the men back at the moonbase. You receive a points bonus at the end of every attack wave for the number of rescued men mutliplied by the wave number, up to a maximum of 500 points per man. You also get this for landing each man during

Every 5th wave a fresh consignment of men arrives. Prior to this round you will have to battle through a TRAILER INVASION wave. The game has attack waves numbering 1 to 99. After 99 waves 95 to 99 are repeated. Each wave is entirely random in action and warp-on entry.
If you lose a life whilst carrying a man he will be replaced on the

surface. If you save and land all eight men then no more android attacks will occur for the rest of that wave. BUT if you have saved less than eight men then every now and then one android will actually invade the moonbase by descending onto the landing pad and running into

Hall of Fame

If at the end of the mission life you have gained a sufficiently high score you will be asked to enter your initials into the Dropzone Hall of Fame. This will be accompanied by a special dynamic colour sequence to signify that you are one of the top eight heroes to attempt a Dropzone mission. To select your initials push the joystick to the left or right, to enter the letter press the fire button. You are allowed 60 seconds in which to do this.

Mission Rating

Depending upon your performance you will be awarded one of 10 ranks. A beginner might not achieve the 10,000 mark and will not receive a rank. An average score might get you Moon Cadet status. But for the mission to be considered a total success you must achieve the rank of MEGASTAR. This is universally regarded as the ultimate galactic distinction possible and will be awarded to supreme rriors who fight off the aliens to score 1,000,000 points or more.

d you adopt is best found by experiencing the way of life of IO and by mastering the co-ordination and reflexes required to

might rescue all the men as quickly as you can. But remember, the Nmeye will be sent in to sort you out if you take too long. Also the strategy you adopt will partly depend on how far the men are from the moonbase at the start of each wave. This is different for every round except for the very first which is always fairly easy.
The newcomer to Dropzone will probably thrust too much, reducing reaction time to oncoming aliens. It is best to thrust only occasionally

and to clear up each area of activity as you find it. Listen out for the whistles of help that echo around the planet. On hearing them, use the direction indicator and scanner to locate the trouble. If you have to race halfway across IO to protect a man then keep a watchful eye on the scanners as this will forewarn you of any ning aliens. Use your cloak if the attack zone is full of aliens

warning sound. They then zero in on you. To destroy them will take some practice at out circling them, then reversing and firing at exactly the point when they are level with you.

Trailers have a personality of their own. Once learnt, the Trailer Invasion waves can be quickly completed. The cloak is useful here

Always keep an eye on Blunder Storms. Before they strike they rumble different colours for about a second giving you the chance to get out of the way. When moving fast, check that any oncoming

If all the men die an earthquake occurs and Anti-Matter appears everywhere. Because the volcanoes are now dangerous it is best to stay in one region between two volcanoes and use your cloak if you have to pass over one. If you lose a life from colliding with a lump of magma, you will re-materialise over the same space. So you must get out of the way quickly or else you will lose another life. If you use too many strata bombs in quick succession the aliens will send in an Nmeye to retaliate.

ith Plante 150 Nmeyes 100 Anti-Matter Blunder Storms 250 Loss of Life 10 - How to Load

WHO DARES WINS II

Scénario Tout d'abord, armé dzun fusil automatique et de 5 grenades dirigez-vous vers le territoire occupé par l'ennemi, où les bataillons de vos opposants se sont retranchés dans des villes occupées ainsi que dans les districts environnants. L'armée d'occupation s'est constituée en garnisons qui ont fait prisonniers des membres de vos propres forces patriotiques. Avancez vers la première garnison ennemie, en évitant les tireurs embusqués et les obstacles qui se dissimulent, jusqu'à ce que vous vous trouviez devant l'enceinte fortifiée d'où vont sortir les troupes de l'ennemi. Si vous réussissez à les vaincre, vous pouvez entre dans le secteur suivant du territoire ennemi pour rechercher d'autres prisonniers. Mais attention: le terrain n'est plus le même et les dangers non plus. Continuez la luttle jusqu'à la dernière garnison du 8ème territoire. A ce point, vous vous croyez victorieux mais vous apprenez tout d'un coup que vos renforts on perdu votre première conquête. Vous devez donc y retourner pour reprendre ces territoires mais, cette fois, ils vous aissent, les batailles seront plus sanglantes et les pièges enco

Note

Vous pouvez vous réapprovisionner en grenades à partir de boîtes de munitions cahcées ca et là. Si vous sauvez un prisonnier de l'exécution, vous gagnez beaucoup de points supplémentaires.

Sources de points supplémentaires et obstacles Tout ce à quoi vous pouvez vous attendre dans une "vraie" zone de combat. Mais quiconque vous avertit des dangers quer vous courez

POINTS SUPPLEMENTAIRES Vous sauvez un prisonnier – 800 points L'une de vos grenades frappe une maison – 250 points Vous obtenez une nouvelle vie à 10.000, 30.000, 50.000

Mouvements

Tir au fusil – Appuyez sur FIRE plusieurs fois et rapidement. Lancement de grenade – Appuyez sur FIRE et maintenez le bouton enfoncé.

Shift pour tirer. Appuyez sur "H" pour l'écran Higfh Score ou sur n'importe quelle

tout d'un coup le WIZARD'S LAIR – un énorme réseau souterrain de caves, de salles et de passanges interconnectés. Sa seule change de s'échapper consiste à retrouver les quatre morceaux du Lion d'Or (Golden Lion) qui sont répartis dans plusieurs niveaux du souterrain De nombreux objets et d'etranges créatures vont aider ou gêner Pete alors qu'il tente de s'échapper.

Objets, créatures, etc.

Passages secrets-Portes-Trappes Armes-Ailes-Croix-Bagues Diamants clès et tormule: magiques à ramasser Serpents-Tables-Gargouilles

BLUNDER STORMS

Escaliers magiques Escaliers "garde-robes"

Chevaliers errants-Bourreaux Projections d'armes

Options touches, ou joystick et pause PAUSE – Vous pouvez suspendre le jeu en appuyant sur la touche "P". Il suffit d'appuyer sur n'importe quelle autre touche ou d'agir sur

ABORT – Pour terminer le jeu, appuyez sur la touche "A"

THING ON A SPRING

Le gobelin diabolique est en train de saccager un monde qui ne le soupçonne pas ; il jette des sorts, et vole des trésors qu'il emmène dans son usine souterraine, en plein centre de la terre. Comment l'arrêter ? Que pouvons-nous faire ? Qui peut le faire ?

Un seul héros peut nous sauver — Thing on a Spring! Notre héros a réussi à pénétrer dans l'usine du Gobelin. Il ne sait pas à quoi s'attendre ni où aller. Tout ce qu'il sait, c'est qu'il va lui alloir rassembler neuf moreceaux d'un puzzle qui, une fois réunis, lui donneront une idée sur la manière de tuer le Gobelin. Celui-ci a préparé de nombreux pièges et a prévenu ses gardes et res qu'un visiteur indésirable pourrait fort bien arri peu. Tout ce dont THING a besoin est d'un peu d'huile pour son ressort, huile qu'il peut trouver dans l'usine ; mais attention – le

Le Gobelin a masqué 5 commutateurs qui régissent des gadgets dont vous devez vous servir pour explorer le complexe industriel

400 points 100 points Si vous tuez le Gobelin 1000 points + des points supplémentaires selon le temps que vous prenez.

Pour relancer le jeu : Run Stop et Restore. Vous en aurez

Pour vous déplacer Joystick - Port 1 ou 2

Pour s'accroupir ou sauter - ?/ Saut périlleux - Space

Pour redéfinir les touches

Appuyez sur **R** lorsque vous êtes sur la Page de Titre. Si vous êtes sur les écrans des Ascenseurs, appuyez sur Space ou sur le bouton de Tir pour arrêter l'ascenseur.

L'étage suivant se trouve toujours vers la droite. points supplémentaires à la fin de chaque vague d'assaut ; ce

supplément correspond au nombre d'hommes sauvés, multiplié par

numéro de la vague, jusqu'au maximum de 500 points par

Toutes les 5 vagues, vous recevez de renforts. Avant ceci, il vous audra lutter contre une INVASION DE TRAILERS. Les vagues d'assaut du jeu vont de 1 à 99. Après le numéro 99, le jeu reprend des vagues 95 à 99. Le déroulement de chaque vague et la manière dont elle se présente sont entièrement aléatoires. Si vous perdez

Si vous réussissez à sauver et à remener sur la plate-forme les huit hommes, vous n'aurez à subir aucune autre attaque d'Androîdes pendant le reste de la vague d'assaut. MAIS si vous avez sauvé noins de huit hommes, un Androîde envahira de temps à autre la base lunaire en atterrissant sur la plate-forme puis en pénétrant en

Hall of Fame

Si, à la fin de votre mission, votre score est suffisamment élevé, 'écran vous demand d'entrer vos initiales dans le Hall of Fame de Dropzone. Ceci s'accompagne d'une séquence de couleur spéciale qui signifie que vous comptez désormais parmi l'un des huit héros ayant réalisé une tentative de Dropzone. Pour sélectionner vos initiales, poussez le joystick vers la gauche ou vers la droite et, pour entrer la lettre, appuyez sur le bouton de tir. Vous avez 60 secondes pour le faire.

Selon la qualité de votre performance, vous allez recevoir l'un de dix rangs. Un débutant pourrait fort bien ne pas atteindre 10.000 points et ne sera pas gradé. Un score moyen, et vous deviendrez peut-être un Moon Cadet. Mais, pour que la mission soint considérée comme un succès sans réserve, vous devez obtenir le rang de MEGASTAR. L'univers entier considère ce rang comme représentant la plus haute distinction galactique et il ne sera décerné qu'aux combattants les meilleurs qui auront réussi, durant leur lutte contre les extra-terrestres, à obtenir 1.000.000 de points ou

DROPZONE

Nous sommes dans l'An 2085; seules quelques personnes ont survécu à une terrible guerre des robots. Dans le cadre d'une dernière tentative de survie de la race humaine, tous les peuples du monde s'allient pour mettre au point l'ultime moyen de transport, un croiseur galactique propulsé au Tacheon, qui est capable de

systèmes solaires nouveaux. Le système de propulsion au Tacheon se recharge en bombardant des cristaux Ioniens très rares avec des quarks. Malheureusement, toutes les ressources de la planète Terre ont été épuisées durant le développement d'un prototype; c'est pourquoi un groupe d'hommes est envoyé vers la jeune planète hostile de IO, seconde lune de Jupiter. C'est là que l'on peut trouver en abondance des cristaux dispersés sur toute la surface. Ils sont en effet ntinuellement projetés hors des profondeurs de la planète par

grand cratère, la première vague d'extra-terrestres arrive de lupiter pour débarrasser leur lune des envahisseurs humains maraudeurs. Vous êtes équipé du laser pulsé à dos d'homme le plus récent, capable de porter un autre homme et de devinir invisible et indestructible durant de brèves périodes. Vous devez escorter chaque survivant et ses cristaux jusqu'à la Dropzone, où se trouve la

Pour jouer Dropzone, vous avez besoin d'un OP COMMODORE 64 avec lecteur de disques ou de cassettes, et d'un joystick de style Atari original enfiché dans le port 2 (le plus proche du cordon

d'alimentation).

et notes sur le type de joystick

Dropzone s joue avec un joystick et, jusqu'à un certain point, au clavier. Pour maîtriser Dropzone, vous devez apprendre à manier votre "back pack" parce que l'INERTIE et la GRAVITE exercent un effet sur vos mouvements, tout comme dans la vie de tous les jours sur terre. Vos réactions à l'écran, à la piste sonore et à la position du joystick, sont absolument essentielles à votre survie.

Les meilleurs joysticks à utiliser pour ce jeu sont ceux qui ont un toucher bien ferm, tels que les joysticks originaux d'Atari. Certains des plus grands types un peu "spongieux" sont moins agréables, car leurs mouvements sont trop amples et il est difficile de savoir quand les commutateurs du joystick éstablissent le contact. Si vous utilisez des joysticks à tir automatique, vous serez incapable de tirer précisément au manuer proporties et vous en agrances que de site. momen opportun, et vous ne gagnerez pas de points supplémentaires. En outre, vous finirez par détruire tous les nommes que vous tentez de protéger

POUR TIRER le haut ou le bas du bouton de tir. Sa direction est en général celle à lacquelle vous faites face, mais il est possible de tirer vers l'arrière en déplaçant rapidement le joystick vers la gauche ou la droite au moment du fir. Ainsi, vous pouvez détruire des extra-terrestres qui sont à votre poursuite, tout en continuant à tenter de leur échapper.

POUSSEE VERTICALE Pour modifier votre altitude au-dessus de la surface de la planète IO, poussez le joystick vers l'avant pour monter ou vers l'arrière pour descendre. Compte tenu de la gravité,

POUSSEE HORIZONTALE Pour les déplacements horizontaux, poussex le joystick vers la gauche ou la droite. Plus vous le maintenez poussé, plus vous accélérez. Pour changer de direction ou vous arrêter, exercez une poussée en sens opposé.

POUR LARGUER UNE BOMBE STRATA Chaque fois que vous appuyez sur la barre d'espacement SPACE, vous faites détoner une bombe Strata. Cell-ci détruit tous les extra-terrestres sauf les Androîdes. En cas d'émission d'une spore, quelques "trailers" demeurent parfois au

POUR ACTIVER VOTRE PROTECTION Pour activer et désactiver votre protection indestructible, appuyez sur n'importe quelle touche sauf la barre SPACE ou la touche F1.

POUR SUSPENDRE LE JEU Un appui sur la touche F1 fait suspendre le jeu. Pour reprendre, appuyez sur n'importe quelle touche ou

déplacez le joystick.

5

les orages ne produisent pas de pluie, afin de pourvoir utiliser votre protection ou passer au-dessus d'eux. Si tous vos hommes meurent, il survient un énorme tremblement de terre, suivi de l'apparition d'Antimatière, un peu partout. Etant donné que les volcans deviennent alors dangereux, ils est préférable que vous teniez dans une région qui se tgrouve entre deux volcans et que vous utilisiez votre protection si vous devez passer au-dessus de l'un d'eux. Si vous perdez une v ie parce que

sans quoi vous allez perdre une autre vie. Si vous utilisez trop de bombes Strata trop rapidement, les extra-terrestres vont envoyer un Nmeye pour se venger.

100-500 pour un sauvetage durant une vague 100-500 pour chaque homme qui survit à une vague d'assaut si détruit si détruit durant la descente avec le Planter

Nemesites Antimatière Blunder Storms (orages)

250 Spores Trailers 150 **Nmeyes** 250 Perte d'une vie

Cassette: Branchez votre lecteur de cassettes selon les instructions du manuel et Cassette: Braining voter recteur of cassette.

Tebobinez la cassette, cóté programme principal. Mettez votre O.I. sous tension et appuyez simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP. Appuyez sur PLAY du lecteur: le programme se charge et se déroule automatiquement.

Disque: branchez le lecteur de disque selon les instructions du manuel. Montez le disque étiquette sur le dessus et mettez le lecteur sous tension. Mettez ensuite votre O.I. sous tension et tapez LOAD'**. 8.1; appuyez sur RETURN; le disque se charge et tourne

Lorsque la première page du Hail of Fame est affichée, vous pouvez nencer à jouer en appuyant sur le bouton de tir du joystick

Vous avez pour mission de protéger les hommes de la planète IO que menace une invasion d'extra-terrestres, puis de les renvoyer un ar un dans la Dropzone qui contient la plate-forme d'atterrissage de la base lunaire.

La plus grande partie de l'écran représente une vue latérale en

temps réel précis de la zone au-dessus de laquelle vous naviguez. Au-dessous, la surfaace de la planète IO, meurtrie par le temps,

avec sez crevasses profondes, ses tranchées remplies de lave, ses volcans actifs, la mer Ionienne et des cratères de météorites qui remontent à la nuit des temps. Au loin, les étoiles d'autres systèmes planétaires qui attendent la visite de l'Homme, scintillent. La partie inférieure de l'écran contient vos instruments et vos affichages: nombre d'hommes, indicateur de diretion d'attaque en cours, durée de protection qui vous reste, vies de réserve, bombes Strata, score

Instruments

MAIN COUNTS - Ces "compteurs" d'hommes vous indiquent le nombre d'hommes qui se trouvent actuellement sur la surface de la planète et le nombre qui est déjà revenu à la sécurité de la base

ATTACK INDICATOR - (INDICATEUR D'ATTAQUE) - Cette flèche

apparaît dès que les Androîdes commencent à attaquer l'un des

hommes qui se trouvent soit sur la surface, soit même sur la base

et, le plus important, un radar qui balaie rapidement la surface de la

lunaire. Elle vous indique la direction de la dernière attaque détectée, et le trajet le plus court pour y parvenir. CLOAK STATUS - (ETAT DE LA PROTECTION) - Indique le temps qui reste avant que le générateur de protection perde sa puissance. Un signal retentit trois secondes avant.

SPARE LIVES – (VIES DE RESERVE) – Indique jusqu'à 3 des vies qui

STRATA BOMBS - (BOMBES STRATA) - Indique jusqu'à 3 des bombes Strata qui vous restent. SCORE - Le cumul de tous vos points.

8 champs de bataille

plus astucieux.

risque de perturber l'équilibre du superbe "engin de guerre" que vous êtes devenu.

points puis tous les 20.000 points

Joystick uniquement

SCANNER – Zone d'information la plus importante. En effet, elle vous présente ce qui se passe sur le reste de la surface de la planète entière. Ce radar couvre six fois la zone représentée sur l'écran principal. Chaque membre de Dropzone possède un code couleurs et une dimension spéciaux. La plate-forme d'atterrissage figure sous forme d'une croix blanche brillante sur la surface.

Les Personnages

Au début de chaque vague d'assaut, le compteur "Men Out" affiche le nombre d'hommes qui se trouvent sur la surface. Ils avancent lentement vers la base lunaire de la Dropzone ; chacun porte des cristaux Ioniens. Chque fois que les Planters extra-terrestres larguent un Androîde pour détruire un homme, ce dernier fait entendre un sifflement avertisseur qui se répercute dans l'atmosphere. Vous pouvez sauver des hommes en les rammassant un par un et en les laissant tomber sur la plate-forme d'atternissage surélevée de la base lunaire, ce qui vous gagne des points supplémentaires. PLANTERS et ANDROIDES

Les Planters sont les extra-terrestres les plus communs. Ce sont des

machines pilotées par des Androîdes qui glissent au-dessus de la

surface, et gagnent de l'altitude pour naviguer au-dessus des volcans et de la base lunaire. Ils sont toujours aux aguets pour vos

hommes. Lorsque vous attaquez, l'Androîde descend jusqu'à la

surface et poursuit l'homme; la machine Planter devient alors une

Une fois qu'une machine Androîde at atterri, la machine Planter devient une Nemesite, il s'agit en fait d'un missile autoguidé meurtrier, dont le seul but est de vous écraser. Les Nemesites sont capables d'éviter le feu de votre laser pulsé jusqu'às ce qu'elles soient suffisamment proches pour vous rentrer dedans.

ANTI MATTER (ANTIMATIERE) Si tous les hommes présents sur la planète 10 sont d'ruits, les Planters et les Androîdes se fusionnent en nodules d'Antimatière en révolution, qui rebondissent dans votre direction. Un énorme remblement de terre secoue IO, qui devient instable, et les trois volcans entrent en éruption et dégagent des masses de magma chauffées au blanc.

les Spores sont peu dangereuses jusqu'à ce qu'elles soient déclenchées. Quand ceci survient, elles dégagent quatre Trailers individuels.

WIZARD'S LAIR

Joystick connecté au port 2. ouches: ZX = gauche et droite. F5/F7 = vers le haut et vers le bas.

nes retaining molecular acid, or they will occasionally

touche ou le joystick pour commencer à jouer. onnier dans une grotte souterraine, "Pothole" Pete découvre

Grottes-Pièces-Tunnels-Couloirs Or-Nourriture-Boissons-Armures

Crânes-Boucliers-Per

Lampes-Horloges-Buffets-Tableaux

aux de tigres

Rivières-Lacs-Chutes d'eau

Des douzaines d'esèces de monstres, qui vivent sous terre Les sept niveaux de l'antre du Vies supplémentaires

le joystick pour relancer le jeu.

Le comportement des Trailers émis par les Spores est totalement mprévisible. Certains se tortillent comme des vers dans l'espace, d'autres se dirigent droit vers vous et vous suivent partout. Ils sont difficiles à détruire; vous devez les frapper directement sur la tête.

Ces orages sont un danger silencieux mais mortel de l'atmosphère d'IO. Ils flottent doucement dans les couches supérieures de l'atmosphère, au-dessus de la surface de la planète, et retiennent parfois un acide moléculaire; de temps à autre, on entend un grondement sourd et les nuées émettent alors un coup de foudre ntense ou un éclair protonique. NMEYES (prononcer N-mi (ennemi))

Si vous avez survécu à une vague d'assaut trop longtemps à leur

goût, les extra-terrestres envoient un Nmeye, leur arme la plus

perfectionnée. Les Nmeyes vous surveillent constamment et, à

l'occasion, clignotent. Leurs déplacements sont imprévisibles et leur vitesse excède votre vitesse maximale. Ils lancent sans cesse des bombes dans votre direction et deviennent de plus en plus difficiles à détruire. **VOLCANS** En général, les trois volcans actifs ne sont pas dangereux. Ils projettent de temps à autre quelques moreceaux de magma sur la surface de lan planète. Néanmoins, si vous avez perdu tous vos hommes, la surface d'10 devient instable et les volcans font éruption

en émettant des masses de magma meurtrières, chauffées au blanc.

Les Planters, Nemesites, Antimatière et Nmeyes peuvent tirer sur vous de petits projectiles brillants. Si vous continuez à avancer À LA même vitesse, ils vous détruiront. **Autres caractéristiques du jeu**Au début du jeu, vous disposez de huit hommes, de 15 secondes de puissante protection, de 3 vies et de 3 bombes Strata. Vous obtenez

vie et 1 bombe supplémentaires chaque fois que vous gagnez 10.000 points, et 7 secondes de protection supplémentaire pour chaque vague d'assaut. Après un million de points, vous ne recevez plus de vie ni de bombe Strata additionnelles (mais si vous êtes aussi bon que cela, vous ne devriez pas en avoir besoin). Une vague d'assaut se termine lorsque tous les Planters, Spores, les Trailers, les Blunder storms sont détruits et que vous avez ran tous vos hommes à la base lunaire. Vous recevrez en outre des

gardes et vampires n'ont qu'une idée : voir THING se gripper et se

Bonne chance!

Le score Si vous recueillez le puzzle Huile

Musique - MARCH/ARRET - touche F1.

Gauche - Z.

homme. Vous pouvez également vous procurer ce supplément chaque fois que vous ramenez un homme à la base lunaire durant la vague d'assaut.

Evaluation de la mission

La méthode à adopter ? Vous la découvrirez en vivant sur IO et en naîtrisant les niveaux de coordination et les réflexes nécessaries à

une ferme commande au joystick de votre propulseur à dos

Par exemple : vous découvrirez peut-être que la meilleure manière

d'accumuler vos points est d'attendre que les Androîdes tombent

sur la surface de la planète avant de les détruire. D'autre part, il serait peut-être préférable de sauver tous vos hommes aussi vite que possible. Mais, ne l'oubliez pas, le Nmeye va vous attaq<mark>uer si</mark> vous prenez trop longtemps. En outre, la stratégie que vous allez adopter dépendra en partie de la distance à laquelle les hommes se trouvent de la base lunaire au début de chaque vague d'assaut. Ceci diffère à chaque fois, sauf pour la première vague, qui est toujours assez facile. Le débutant utilisera probablement une poussée execessive, ce qui réduit son temps de réaction aux extra-terrestres qui viennent à l'attaque. Il est préférable de n'utiliser la propulsion que de temps à autre et de vous occuper de chaque one d'activité au fur et à mesure que vous les découvrez. Soyez à l'écoute des sifflets qui résonnent dans l'atmosphère de la planète pour vous appeler à l'aide. Quand vous les entendez, utilisez l'indicateur de direction et le scanner pour en découvrir la source. S'il vous est nécessaire de vous précipter d l'autre côté d'IO pour protéger un homme, n'oubliez pas de garder l'oeil sur les scasnne et détecteurs qui vous avertiront de l'approche d'extra-terrestres. Si a zone d'attaque est remplie de créatures qui vous tirent dessus, faites appel à votre protection. Au moment où un missile Nemesite pénètre dans la zone de

point exact où ils sont de niveau avec vous. L'emploi de la protection vous sera précieux dans de nombreuses situations comme, par exemple, si vous ramassez un homme sur le point d'être détruit par un Androîde ou si vous faites atterrir des hommes sur la plate-forme pendant qu'un Nmeye vous attaque. Les Trailers ont une personnalité tout à fait distincte. Une fois que vous avez appriz comment le faire, vous pouvez très rapidement vous débarrasser des vagues de Trailers qui vous envahissent. Votre rotection vous est également très utile en ce cas.

N'oubliez pas d'observer constamment les Blunder Storms. Avant

visualisation principale, il fait entendre une tonalité d'avertissem

manoeuvrer hors de leur portée, puis à vous retourner et à tirer au

Ensuite, il vise, Pour les détruire, il faudra vous entraîner à

11

vous avez heurté une masse de magma, vous allez vous rematérialiser au même endroit. Quittez donc rapidement les lieux

si détruit pendant qu'il poursuit un homme si détruit alors qu'il tombe hors d'un Androide 500 Androide

Planter également détruit 750

de frapper, elles grondent et traînent différentes nuances pendant

the bowels of the earth.

of jigsaw he must collect so that when they're put together, he will have a clue as to how he can kill the evil Goblin.
The Goblin has layed many traps and has forewarned his guards

the Goblin. Good luck!

Scoring 400 points

The Controls

and Notes on Joystick Type Dropzone is played with one joystick and to a lesser extent the keyboard. To master DROPZONE you must learn the feel of your

storms are not raining so that you can use your cloak or pass over

Scoring				
Men	100 - 500 for rescuing during wave			
Men	100-500 for each man surviving the			
Men	0	if destroyed		
Android	50	if shot while descending wi		
Android	50	if shot whilst chasing a mar		
Android	500	if shot when fa Planter	ot when falling from a dater	
Planters	250	Spores	750	
h1	150	T	250	

Cassette: Connect cassette player as per user manual and rewind cassette on M Program side. Turn on the computer and press SHIFT and RUN/STOP keys to Press PLAY on the cassette player and the program will load and run automatic Disk: Connect disk drive as per user manual. Insert disk, label side up, and turn on the drive. Turn on the computer and type LOAD***, 8,1 and press RETURN; the disk will load and run automatically.

vous devez constamment agir sur cette commande pour conserver votre altitude. Si vous nérgligez de le faire,, vous finirez par tomber sur la surface de la planète.

une seconde environ, ce qui vous donne la chance de vous en écarter. Lorsque vous vous déplacez rapidement, assurez-vous que

100

control your back pack with a firm joystick. For example, you might find that waiting to destroy Androids as they fall to the surface is the best way to build up a score. Or you

firing bombs at you.

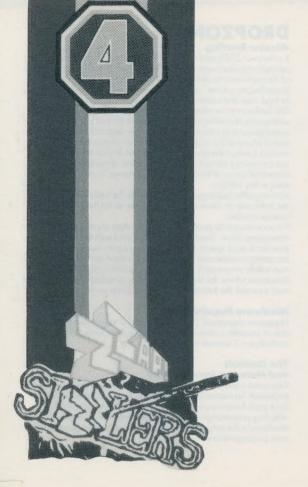
The moment a Nemesite enters the main viewing area it lets off a

surmonter les limites imposées par la relativité et d'atteindre des

des forces élémentaires des trois volcans actifs, qui avaient été découverts dans la décennie 1980. Peu après avoir construit une base lunaire sur le fond plat d'und C'est à vous de protéger vos hommes et leurs cristaux contre les

plate-forme d'atterrissage de la base lunaire. Il est impératif que vous réussissiez, car l'avenir de l'humanité ne dépend que de vous.

une vie pendant que vous portez un homme, il sera renvoyé sur la



Objetivo del Juego

Cuando se presenta en pantalla la página de título o la Galerías de Personajes, el juego se inicia pulsando el botón de disparo de la

Su misíon consiste en proteger a los hombres en la superficie del

planeta IO contra los invasores extraterrenos y transportarlos uno

por uno a la Zona de Lanzamiento en la cual está situada la

plataforma de aterrizaje de la base lunar.

Visualización en Pantalla la parte principal de la pantalla muestra la vista lateral exacta en tiempo real de la zona que usted está patrullando. Abajo verá la superficie azotada por el tiempo de IO, con sus profundas grietas zanjas llenas de laval, volcanes en plena actividad, el mar lónico y los antiguos cráteres meteóricos. A lo lejos brillan las estrellas de otros sistemas planterios que aguardan la visita del hombre. La parte inferior de la pantalla muestra sus instrumentos e informes de estado. Estos son contadores de hombres, indicador de fireción de ataque en curso, tiempo de encubrimiento restante, vidas de reserva, bombas strata, tanteo y el más importante de todos, un visor de exploración planetaria de alta velocidad.

Instrumentos

CONTDORES DE HOMBRES: Estos muestran cuantos hombres quedan todavía en la superficie del planeta y cuántos han vuelto sanos y salvos a la base lunar.

INDICADOR DE ATAQUE – Esta es una flechas que aparece en cuanto se indicia un ataque androide sobre los hombres que quedan en la superficie del planeta o en la base lunar misma. Indica la dirección y la ruta más corta al último atgaque detectado.

ESTADO DE ENCUBRIMIENTO - Esto indica el tiempo que queda antes de que el generador de capa encubridora quede fuera de servicio. Suena una señal de alarma con 3 segundos de antelación

VIDAS DE RESERVA — Esto muestra hasta 3 de las vidas de reserva.

BOMBAS STRATA – Esto muestra hasta 3 de las bombas strata de

WHO DARES WINS II 8 campos de batalla

Estrategia Armado dessde el principio con un rifle automático y 5 granadas, avance haci el territorio ocupado por el enemigo done los batallones contrarios están atrincherados en las poblaciones ocupadas y en los distritos circundantes. El ejército de ocupación se ha formado en guarniciones donde tiene detenido a los prisioneros de sus propias fuerzas patriócticas. Siga adelante hasta llegar a la primera guarnición enemiga, evitando a los tiradores emboscados y obstáculos escondidos en el cmino, hasta enfrentarse con el recinto cercado del cual salen en tropel las tropas defensoras Destruya este ataque para poder entrar al próximo sector del territorio enemigo en busca de la próxima guarnición de prsioneros. Pero tenga cuidado, el terreno ha casmbiado y los peligros son diferentes. Y ahora tendrá que luchar, abriéndose ino hasta la última guarnición en el 80. territorio donde podría cantar victoria hasta que se entere que sus fuerzas de apoyo han pérdido el dominio de su primera conquista. Por lo tanto, tendrá

que volver a reconquistar los territorios recuperados por el enemigo, pero esta vez encontrará que se han dado cuenta de su valor y los encuentros serán aún más encarnizardos, las trampas aún más ingeniosas.

Peude aprovisionarse de granadas de las cajas de munciones escondidas al azar. Si salva a un prisionero de ser fusilado ganará muchos puntos adicionales

Dispositivos y Obstáculos

Todo lo que podría esperarse de una zona de combate en la 'vida real', y por lo tanto, ponerle en guardia contra los peligros perturbaría el equilibrio de la "máquina combatiente" en que usted se ha convertido mediante el entrenamiento. PUNTOS: Salvar un prisionero – 800 puntos

Explotar una granada en una casa – 250 puntos Hombre suplementario a 10.000, 30.000, 50.000 y cada 20.000 punots

Jugadas

Nota

Solamente la palanca de mando Disparo de rifle - Pulsar FIRE repetida y rápidamente Lanzamiento de granadas – pulsar FIRE y sujetar.

TANTEO - Su total de puntos accumulados.

EXPLORADOR – Esta es la zona de información más importante. Muestra lo que está sucediendo en otras partes de la superficie de todo el planeta y cubre seis veces el área que aparece en la pantalla principal. Cada uno de los personajes de la Zona de Lanzamiento tiene una clave de color y un tamaño distintivo. La plataforma de aterrizaje aparece como una cruz blanca brillante en el detalle de superficie.

Lista de Personajes

HOMBRES Al principo de cada ola de ataque, el contador de "Men Out" mostra cuantos hombres hay en la superficie. Ellos se mueven lentamente hacia la base lunar en la Zona de Lanzamiento, cada uno llevando cristales Iónicos. Cada vez que las máquinas Planter bajan un Androide para destruir a un hombre, éste lanza un silbido pidiendo auxilio que hace eco alrededor de la atmósfera. Los hombres pueden rescatarse subiéndolos uno por uno y dejándolos caer en la plataforma elevada de aterrizaje en la base lunar para conseguir puntos adicionales

PLANTERS y ANDROIDES

Las Planters son los extraterrenos más comunes. Estas son máquinas piloteadas por Androides que se desplazan sobre la superficie, elevándose por encima de los volcanes y la base lunar. Siempre están al acecho de los hombres. Cuando usted ataca, el Androide baja a la superficie y persigue al hombre, dejando que la máquina Planter se convierta en un Nemesite

En cuanto aterriza una máquina Planter, ésta se tranforma en un Nemesite, un mortífero misil autodirigido, cuyo objetivo consiste en destrozarle a toda costa. Estos misiles evitan sus disparos de mpuslos laséricos hasta que están lo bastante cerca para chocar.

En caso de que sean destruidos todos los hombres en IO, las Planters y los Androides se fusionan formando nódulos giratorios de antimateria que rebotan hacia usted. 10 es conmovido por un terremoto y se pone inestable y los tres volcanes arrojan mortíferos trozos de magma incandescente.

WIZARD'S LAIR

La palanca de mando debe estar en el punto de acceso 2. Teclas – ZX = isquierda y derecha. F5/F7 = arriba y abajo. hacer miento para disparar. Pulsar "H" para Pantalla de Tanteo Elevado o cualquier otra tecla o activar la palanca de mando para iniciar el juego.

con la GUARIDA DEL HECHICERO, una enorme red subterráneo de cavernas, salas y pasajes interconectados. Su única proisbilidad de escapar es encontrar los cuatro trozos del León de Oro que están esparcidos en varos niveles de la caverna. hay muchos objetos y seres extraños para ayudar o impedir a pepe en su

Dispositivos

Cavernas. Salas. Túneles. Pasajes Oro. Comida. Bebida. Armadura Alas. Cruces. Anillos. Diamantes. Pasajes secretos. Puertas. Trampas Llaves y sortilegios a colecciona Serpientes, Mesas, Gárgolas, Calaveras. Escudos. Alfombras de

Ríos subterráneos. Lagos Cataratas. Pozos. piel de tigre. Lámparas. Relojes de caja. Apradores. Cuadros.

Maleza subterránea Elevadores mágicos

Muchas especies de monstruos que Elevadores de guardarropas habitan en la guarida Siete niveles de la guarida

Cabelleros. Verdugos Vidas suplementarias Lanzamiento de armas Teclas u opciones de palanca de mando y Pausa

PAUSA - El juego puede detenerse pulsando la tecla "P". para reiniciar el juego basta mover la palanca de mando o pulsar cualquier tecla.

SUSPENSION – El juego puede suspenderse pulsando la tecla "A". 2

ESPORAS

las esporas son bastane inofensivas antes de que se disparen. En ese momento, lanzan cuatro Colas individuale

manejar. Algunas se menean por el espacio, otras se dirigen directamente hacia usted y le persiguen por todas partes. Son difíciles de destruir y necesitan un impacto directto en las cabezas de sus cuerpos. TORMENTAS TRABUCANTES

Estas tormentas son peligros ambientales de IO, silenciosas pero mortíferas. Flotan lentamente en las atmósfera superior sobre la superficie del planeta; a veces retenien ácido molecular y otras veces retumban y echan rayos y centellas protónicos.

Si ha logrado sobrevivir una ola de ataque demasiado tiempo, los extra-terrenos mandan un Nmeye como su última arma. Los Nmeyes observan todos sus movimientos ye parpadean de vez en cuanda . Su movimiento es irregular, pero poueden moverse más rápidamente que usted a toda velocidad, le lanzan bombas continuamente y cada Nmeye sucesivo se pone más difícil de destruir.

VOLCANES

Por lo general, los tres volcanes en erupción son inofensiy los volcanes arrojan trozos incandescentes mortiferos

las Planters, Nemesites, antimateria y Nmeyes pueden lanzar

pequeñas bombas brillantes contra usted. Si sigue moviéndose con cierta velocidad, éstas pueden aniquilarle. **Otras Características**

WIZARD'S LAIR

Der Joystick sollte sich in Anschluß 2 befinden.

Pete bei seinem Versuch zu entkom

Höhlen-Räume-Tunnel-

Unterirdische Flüsse-Seen

Wasserfälle-Brunnen

Unterirdisches Gestrüpp

die das Lager bewohnen

Viele Ungeheuer,

Ritter-Scharfrichter

Werfen der Waffe

SPOREN

TRAILER

VULKANE

BLUNDER STORMS

einen Protonenblitz los.

Sonstige Merkmale

brauchen Sie sie auch nicht!).

Merkmale

Usted empieza el juego con un complemento de 8 hombres, 15 segundos de potencio encubridora, 3 vidas y 3 bombas strata.

Tasten – ZX = links und rechts. F5/F7 = auf und ab. Shift für

und jede beliebige andere Taste oder den Joystick für den Spielbeginn bedienen.

"Pothole Pete", der in einer HJöhle eingescholossen ist, findet zufällig WIZARD'S LAIR – ein riesiges unterirdisches Netz verbundener Höhlen, Räume und Passagen. Seine einzige Chance zu entkommen, besteht aus dem Finden der vier Teile des goldenen

Löwen, die auf di verschiedenen Ebenen der Höhle verteilt sind. Viele Gegenstände und seltsame Kreaturen helfen und hindern

Passagen-Geheimgägne-Türen Waffen-Flügel-Kreuze-Ringe

Gold-Essen-Trinken-Rüstung-

Zaubersprüche, die zu sammeln

Toten-köpfe-Schilder-Tigerfelle

Standuhren-alte Möbel-Bilder

die sieben Ebenen des Lagers

Tasten Joystick oder Pausenoptionen

Schlangen-Tischen-Wasserp

Lampen-alte

Pothole Pete

Zauberlifte

Schranklifte

Bonusleben

PAUSE - Im Spiel kann durch Drücken der Taste "P" eine Pause

ABBRUCH – Das Spiel kann durch Drücken der Taste "A"

dies geschieht, geben sie vier einzelne Trailer ab.

eingelegt werden. Das Spiel kann durch Drücken jeder beliebigen Taste oder Bewegen des Joystick newu begonnen werden.

2 zuprallen. Auf lo entsteht ein Erdbeben, und der Plant wird unsicher.

und die drei Vulkane stoßen tödlich weiße, heiße Magmaklumpen

Die Sporen sind ziemlich harmlos, bis sie ausgelöst werden. Wenn

Trailer werden von Sporen abgegeben, und man wird ihrer nur schwer herr. Manche ringeln sich im Weltraum herum, andere

gehen direkt auf Sie los und folgen Ihnen auf Schritt und Tritt. Sie sind schwer zu zerstören und direkt auf den Kopf zu treffen.

Diese Gewitter sind eine geräuschlose aber tödliche Umweltgefahr

Oberfläche des Planeten und enthalten manchmal Molekularsäure,

und gelegentlich donnern sie und lassen einen intensiven Blitz oder

NMEYES (N-m-ie's ausgesprochen) Wenn Sie eine Angriffswelle zu lange überlebt haben, senden die Aliens einen Nmeye als letzte Waffe. Nmeyes beobachten jede

bewegung und blinzeln gelegentlich. Ihre Bewegung ist unregelmäßig. Sie können sich bei voller Geschwindigkeit schneller

derfolgende Nmeyes sind schwerer zu zerstören

Allgemein sind die drei aktiven Vulkane harmlos. Sie sprühen kleine

Magmaklumpen auf die Oberfläche. Wenn jedoch alle Personen verloren sind, wird die Planetenoberfläche unruhig, und die Vulkane

Planters, Nemesiten, Anti Matter und Nmeyes könen alle fleine

helle Bomben auf Sie schießen. Wenn Sie sich mit der gleichen

Sie beginnen mit einer Truppe von 8 Personen, 15 Sekunden für die

Geschgwindigkeit bewegen, werden Sie von ihnen zerstört.

Mantelkraft, 3 Leben und 3 Strata Bomben Sie erhalten je ein

Bonusleben und eine Strata Bombe pro 10.000 Punkte, die Sie

erreichen und 7 Sekunden zusätzliche Mantelkraft für jede Welle nachdem Sie 1.000.000 Punkte erzielt haben, erhalten Sie kein

weiteren Bonusleben oder Strata Bomben. (Aber wenn Sie gut sind,

bewegen als Sie. Sie werfen ständig Bomben auf Sie und

Stoßen tödliche weiße, heiße Klumpen aus.

auf Io. Sie strömen durch die obere Atmosphäre über der

"H" zum Enschalten des Bildschirms mit den hohen Punkten drücken

THING ON A SPRING

Un duende maléfico está haciendo estrago en un confiado mundo conjurando maleficios y desterrando sus tesoros a una fábrica subterránea

en las entrañas de la tierra Cómo podemos poner fin a esto? ¿Qué podemos hacer? ¿Quién lo puede hacer? Existe un solo salvador, nuestro héroe, ¡Cosa sobre Resorte! Nuestro héroe se ha infiltrado en la fábrica del Duende. No sabe con que se va an encontrar ni donde ir. Todo lo que sabe es que existen nueve pedazos de un rompecabezas que debe coleccionar y unir para tener la clave de como poder matar al Duende maléfico. El Duende ha tendido muchas trampas y ha advertido a sus guardias y

onios que pronto aparecerá entre ellos un visitante molesto. Todo lo que COSA necesita pra seguir avanzando es aceite para su resorte, que ouede encontrar en el complejo de la fábrica, pero tenga cuidado porque los demonios y los guardias están resueltos a que COSA se agarrote y El Duende ha ocultado los 5 conmutadores que controlan los dispositivos

que usted tiene que utilizar para explorar todo el complejo y asegurar la muerte del Duende. Buena suerte!

Tanteo 400 puntos Coleccionar el rompecabezas Aceite 100 puntos Conmutado Matar al Duende 1000 puntos + Prima relacionada con el tiempo

Reiniciar el juego - Run/Stop y Restore. Encontrará que esto es

Música - CONECTADO/DESCONECTADO - Tecla F1.

Jugadas alance de mando, punto de acceso 1 ó 2 Teclado

Izquierda — **Z.** Agachada y Salto — **?/.** Derecha — **X.**

Para Redefinir las Teclas - Pulsar R cuando se halla en la Página de

Para las pantallas del ascensor pulse el Espacio o el botón de disparo para detener el ascensor. Muévase hacia la derecha pra salir en el próximo piso.

Una ola termina cuando se han destruido todas las máquinas Planters, esporas, colas y tormentas trabucantes y se han transportado todos los hombres a la base lunar. Usted tendrá derecho as puntos adicionales al final de cada ola de ataque según el número de hombres rescatados multiplicado por el número de ola, hasta un máximo de 500 puntos por hombre. También recibirá el mismo número de puntos por transportar a cada hombre a la base lunar durante la ola.

Cada quinta ola llega un nuevo destacamento de hombres. Antes de esta partida, tendrá que luchar contra una ola INVASORA DE COLAS. El juego tien olas de ataque numeradas de 1 a 99. Después de 99 olas, se repiten de 95 a 99. Cada ola es completamente al azar en cuanto a su acción y entrada de curvatura Si pierde una vida mientras transporta a un hombre, éste será reemplazado en la superficie.

Si usted salva y transporta a todos los ocho hombres hasta la base lunar, no habrá más ataques de los androides durante el resto de esa olas. PERO si have salvado a menos de 8 hombres, de vez en cuando un androide invardirá la base lunar descendiendo sobre la plataforma de aterrizaje y corriendo dentro de ella.

Galería de Personajes

Si al final de la duración de las misión ha ganado un puntuación suficientemente alta se le pedirá que grabe sus iniciales en la Galería de Personajes de la Zona de Lanzamiento. Esto irá acompañado con una secuencia especial de colores dinámico: para significar que usted es uno de los ocho héroes más importantes que han intentado llevar a cabo una misión de Zona de anzamiento. Para seleccionar sus iniciales, empuje la palanca de mando hacia la derecha o la izquierda, y para introducir la letre pulse el botón de disparo. Tiene 60 segundos para hacer esto.

Categorías de la Misión

Según su desempeño se la otorgará una de 10 graduaciones. Un principiante podría no alcanzar la marca de 10.000 y no recibirá una grduación. Una puntuación media podría darle un grado de Cadete Lunar. Pero para que la misión pueda considerarse un éxito total usted tendrá que obtener la categoría de MEGASTAR, considerada la máxmima condecoración galáctica que se confiere úanicamente a los guerreros supremos que luchan contra los extraterrenos y ganan 1.000.000 puntos o más.

DROPZONE

Instrucciones para cumplir la Misión Estamos en el eño 2085 y queda solo un puada de sobrevivientes después de las asoladoras guerras de los robots. En un último esfeurzo por la supervivencia humana, los pueblos del mundo se han unido para desarrollar una nave espacial propuslada por taqueones, capaz de superar las limitaciones relativistas y transportar a los sobrevivientes a otras galaxias. La propulsión por taqueones depende del bombardeo de arkes contra cristales lónicos may raros. Pero todos los recursos de la Tierra se han agotado en la construcción del prototipo, y por consiguient se manda un destacamento de hombres al planeta hostil de IO, la segunda luna más cercana a Júpiter. Aquí abundan los cristales, esparcidos por toda la superficie. Son arrojados continuamente de las entrañas del joven planeta por las fuerzas elementales de los tres volcanes en erupción, descubiertos hace más de un siglo en la década del 80.

Poco tiempo después de construir la base lunar en el lecho plano de un cráter grande, la primera ola de extraterrenos llega de Júpiter para librar su luna de los invasores humanos. Su misión consiste en proteger a los hombres y sus cristales contra los extraterrenos merodeadores. le hasn equipado con un sistema ultramoderno de mochila de impulsos lasércos, capaz de transportar a otro hombnre y de ponerse invisible e indestructible durante cortos períodos de tiempo. Tiene que escoltar a cada sobreviviente y sus cristales pra llegue

sano y salvo a la Zona de Lanzamiento donde está situada la plataforma de aterrizaje de la base lunar. Es sesencial cumplir la misión, ya que de su

Requisitos de Hardware

Para la ZONA DE LANZAMIENTO se necesita un computador personal COMMODORE 64 con un disco o cassette, y una palanca de mando tipo Atari enchufado en la puerta de control 2 más cercana al cordón eléctrico

Controles y

éxito depende el futuro de la raza humana.

Notas sobre el Tipo de Palanca de Mando La ZONA DE LANZAMIENTO se juega con una palanca de mando y en

menor grado con el teclado. Para dominar el juego tiene que aprender a usar la mochila porque la INERCIA y la GRAVEDAD afectarán sus movimientos, tal como sucede en la vida cotidiana en la Tierra. Sus reacciones a la pantalla, sonido y posición de la palance de mando son vitales para una supervivencia prolongada.

Estrategia

La mejor forma de encontrar el método a adoptar es experimentado el modo de vivir en IO y dominando la coordinación y reflejos que se necesitan para controlar su mochila con una planaca de mando firme.

Por ejemplo, podrá encontrar que la mejor manera de aumentar la puntuación es destruyendo a los Androides mientras caen a la superficie. O podría preferir resscatar a todos los hombres lo más ente posible. Pero recuerde que si tarda demasiado llegarán los Nmeyes a justarle las cuentas. Además, la estrategia que adopte dependerá en parte de la distancia a la que se hallan los hombres de la base lunar al principio de cada olas. Este factor is diferente para cada partida, excepto para la primera que siempre es bastante fácile.

El principiante probalemente empujará demasiado, reduciendo el tiempo de reacción para los extraterrenos que se approximan. Es mejor empujar elguna que otra vez y despejar cada zona de actividad tal como se presenta. Esté atento a los silbidos pidiendo socorro que resuenan larededor del planeta. En cuanto los escuche use el indicador de dirección y el explorador para localizar el problema. Si tiene que recorrer medio planeta a toda velocidad para salvar a un hombre eche una mirada a los exploradores que e avisarán cuando se aproximan los extraterrenos. use su capa encubridora si la zona de ataque está llena de enemigos lanzado En cuanto un Nemesite entra en la zona de visualización principa

se emite un sonido de alarma. Después apuntan hacia usted. Para destruirlos se necesita práctica para girar alrededor de ellos, invertir la marcha y disparar justamente en el momento que están a La capa le ayudará en muchas situaciones, por ejemplo para

recoger a un hombre antes de que sea destruido por un Androide, o para desembarcar a los hombres mientras es arrasado por un Nmeye. Las colas tienen su propia personalidad. Una vez que se sepa esto, las olas de invasión de colas se pueden terminar rápidamente. La

Nunca pierda de vista las tormentas trabucantes. Antes de caer rayos, retumban de diferentes colores durante un segundo para darle tiempo para que se quite del camino. Cuando se desplace a toda velocidad, verifique si está lloviendo para protegerse con la capa o pasar por encima de las tormentas. 10

11

Durch Drücken der Taste F1 entstehen Pausen im Spiel, Zur

Fortsetzung jede beliebige Taste drücken oder den Joystick SPIELBEGINN

Wenn die Titelseite oder die Ruhmeshalle erscheint, wird das Spiel begonnen, indem Sie den Joystick oder den Fire

Ziel des Spiels

Ihre Aufgabe besteht daraus, die Personen auf der Oberfläche des Planeten lo zu schützen, die von den eindringenden Aliens zerstört werden und sie nach Hause in die Dropzone zu bringen, wo sich die Landebasis des Mondschiffes befindet.

BildschirmanzeigeDer Hauptteil des Bilschirms zeigt die genaue Realzeit-Seitenansicht der Zone, die Sie überfliegen. Unter Ihnen liegt die von der Zeit gezeichnete Oberfläche Io mittiefen Schluchtenb, lavagefüllten Gräben, aktiven Vulkanen, das Ionischen Meer und alt Meteoritenkratern. In weiter Entfernung befinden sich die glitzernden Stern anderer Planetensysteme, die auf den Besuch des Menschen warten, Im unteren Teil des Bildschirms sehen Sie die

nstrumente und Zustandsanzeigen. Hierbei handelt es sich um die Anzahl Personen, die laufende Anzeige der Angriffsrichtung, die verleibende Mantelzeit, weiter Leben, Strata Romben, erzeilte Punktezahl, und, was am wichtigsten ist, ein sehr schnelles Planatenabtast-Sichtgerät. Instrumente ANZAHL PERSONEN – Diese zeigt, wide viele personen sich zur

Zeit auf der Oberfläche des Planten befinden und wie viele bereits sicher zum Mondschiff zurückkehren konnten.

ANGRIFFSANZEIGE - Hierbei handelt es sich um einen Pfeil, der in dem Moment erscheint, wo ein Agriff eines Android auf einen Mann beginnt, der sich noch auf der Oberfläche oder auf der Landebasis befindet. Sie zeigt die Richtung und kürzeste Strecke zum letzten festgestellten Angriff.

MANTELZUSTAND - Damit wird die Zeit angezeigt, die verbleibt, debor der Mantelgenerator seine Kraft verliert. Drei Sekunden davour ertönt eine Warnsignal.

WHO DARES WINS II

Spielplan
Nachdem Sie sich mit einem automatischen Gewehr und fünf Granaten bewaffnet haben, begeben Sie sich zum feindlich besetzten Gebiet, wo sich die feindlichen Batallione in besetzter Städten verschanzt haben und in der Umgebung. Die besetzende Armee hat sich zu Garnisonen gruppiert, wo Gefangene Ihrer eigenen Landesarmee gehalten werden. Sie drinen zur ersten feindlichen Garnison vor und vermeiden dabei die feindlichen Scharfschützen und verborgenen Hindernisse, denen Sie begegenen, bis Sie sich dem voneiner Mauer umgebenen Komplex übersehen, aus dem sich die verteidigenden Truppen ergießen. Wenn Sie diesen Angriff abwehren, erhalten Sie Zugang zum nächsten Sektor des feindlichen Gebiets auf der Such nach der nächsten Garnison mit Gefangenen. Hüten Sie sich jedoch, denn das Gebiet hat sich geändert und die Gefahren. Und Sie müssen weiterkämpfen und Ihren Weg zur letzten Garnison im 8. Gebiet freimachen, wo Sie den Sieg erringen, bis Sie erfahren, daß Ihr Nachschub die ersten von Ihnen eroberten Gebiete nicht mehr i Griff hat. Sie müssen daher zurückkehren und die Gebiete erneut erkämpfen, die Ihnen der Feind abgerungen hat. Bei dieser Gelegenheit stellen Sie jedoch fest, daß er Ihren Mut richtic einschätzt, so daß die Kämpfe noch härter sind und die Gefahren

Ihre Granaten käonnen Sie aus regellos verborgenen Munitionskästen auffüllen. Wenn Sie einen Gefangenen vor der Hinrichtung befreien, erhalten Sie einen hohen Bonuspunkt.

Mermale und Hindernisse Alles, was Sie bei einem "echten" Kampf erwarten würden und, um Sie auf die Gefahren hinzuweisen, was die Ausgewogenheit der "Kampfmaschine" stören würde, zu der Sie durch hartes Training geworden sind. SPIELPUNKTE

nen - 800 Punkte Retten eines Gef Granattreffer - 250 Punkte Zusätzlicher Mann bei 10.000, 30.000, 50.000 und alle 20.000 Punkte

Bewegung

Gewehrfeuer - FIRE wiederholen und schnell drücken Abschießeb einer Granate - FIRE drücken und halten.

ZUSÄTZLICHE LEBEN – Diese zeigt bis 3 der verleibenden Leben STRATA BOMBEN – Deise zeigt bis 3 der vebleibenden Strata

PUNKTEZAHL - Ihre Gesamt-Punktezahl.

SCANNER – das ist der wichtigste Informationsbereich. Er zeigt, was anderswo auf der gesamten Fläche des Planeten geschieht und erstreckt sich auf das sechsfache Gebiet des Hauptbildschirms. eder Mitspieler von Dropzone erhält eine bestimmte Farbe und Größe. Die Landebasis wird als helles, weißes Kreeuz im Oberflächendetail dargestellt.

Die Charaktere PERSONEN

PLANTERS UND ANDROIDS

Zu Beginn eines jeden Angriffs zeigt Ihnen die Zahl "Personen im Spiel", wie viele Personen sich auf der Oberfläche befinden. Sie bewegen sich langsam zur Landebasis in der Dropzone, und jeder trägt lonische Kristalle. Wenn die fremden Planter einen Android m Zerstören eines Mannes absenken, pfeift er um Hilfe. Dieser Pfeifton echot durch die Atmosphäre. Sie können Personen retten indem Sie sie enzeln aufnehmen und auf die erhöhte Landebasis am Mondschiff setzen.

Planters sind sie üblichsten Aliens. Es handelt sich um Maschinen, die von Androids gelenkt werden und die über die Oberfläche treiben, über Vulkane und das Mondschiff. Sie sind immer auf der Such nach Personen. Wenn Sie angreifen, senkt sich der Android auf die Oberfläche, um Ihrene Mann zu

jagen, verläßt den Planter und wird zue einem Nemesiten.

Nachdem eine Androidmaschine gelandet ist, wird die Plantermaschine zu einem Nemesiten, einem tödlich peildenden Flugkörper, der darauf eingestellt ist, Sie auf jeden Fall zu zerstören. Sie vermeiden ihr Impulslaser-Feuer, biz Sie sich ihm zu einer

Wenn alle Personen auf lo zerstört sind, verschmelzen die Planter und Androids zu kreisenden Anti Matter Knötchen, die auf Sie

Juego Atrapado en una caverna subterránea, Pepe Cavern/icola tropieza

Las colas son lanzandas por las Esporas y son muy difíciles de

NMEYES (se pronuncia N-m-ies)

Arrojan pequeños trozos de magma sobre la superficie. Pero si se pierden todos los hombres, la superficie del planeta se one inestable

Recibe una vida y una bomba strata de reserva por cada 10.000 puntos, y 7 segundos de potencia encubridora adicional por cada ola. Después que se llega a un millón de puntos no se otorgan más vidas ni bombas strata (pero si es tan périto, en realidad no le hacen

THING ON A SPRING Der böse Kobold richtet in einer nichtsahnenden Welt Verwüstung

an, verzaubert und verbannt ihre Schätze in seine unterirdische Fabrik, tief im Erdinneren Wie kann man ihm Einhalt gebieten? Was ist zu tun? Wer kann es tun? Es gibt nur einen Retter — unseren Helden — Thing on a Springl Unser Held hat sich in die Fabrik des Kobolds eingeschleust. Er weiß nicht, was ihn erwartet oder wohin er sich wenden soll. Er weiß nur, daß er neun Stücke eines Legespiels finden muß, damit er, nachdem er sie zusammengesetzt hat, einen Hinweis darauf erhaält, wsie er den bösen Kobold töten kann. Der Kobold hat viele Fallen gestellt und seine Wächter und

Däsmonen davor gewarnt, daß sich bald ein unerwünschter Besucher in ihrer Mitte befindet. THING braucht nur Öl für seine Feder, das er im Werkskomplex findet. Aber Vorsicht Dämonen und Wächter beabsichtigen, daß sich THING festrißt und

Der Kobold hat 5 Shalter verkleidet, die Geräte bedienen, die Sie zur Erkundung des gesamten Komplexes benötigen, um das Verscheiden des Kobols sicherzustellen. Viel Glück!

Punktewertung

Legespielteile fin 400 Punkte 100 Punkte 200 Punkte Kobold töten 1000 Punkte + zeitbezogener Bonus Wideraufnahme des Spiels: **Run Stop** und **Restore.** Sie werden

feststellen, daß es nötig ist. Musik – EIN/AUS – Taste **F1.**

Bewegung
Joystick, Anschluß 1 oder 2.

Links - Z Ducken und Springen - ?/ Rechts X Purzelbaum - Leertaste

Neu Definieren der Tasten – R auf der Titelseite drücken. Wenn eine Liftszene erscheint, Leertaste oder Fire Knopf drücken, um den Lift anzuhalten. Nach rechts bewegen oder Exit zume nächsten Stockwerk.

Eine Welle wird durch Zerstören aller Planter, Sporen, Trailer, Blunder Storms und Landen aller Personen auf der Landebasis beendet. Sie erhalten einen Bonuspunkt am Ende einer jeder Angriffswelle für die Anzahl geretteter Personen, multipliziert mit der Wellennummer, alos höchstens 500 Punkte pro Mann. Sie erhalten diese auch für jeden Mann, den Sie wegen der Welle in

Jede 5. Welle erhalten Sie eine frische Sendung Personen. Vor dieser Runde müssen Sie sich durch eine TRAILER INVASIONSWELLE kämpfen. Das Spiel hat Angriffswellen, die mit 1 bis 99 nummeriert sind. Nach 99 Wellen werden 95 bis 99 widerholt. Jede Welle ist völlig regellos in der Wirkung und im Wenn Sie ein Leben verlieren, während Sie einen Mann befördern,

wird er auf der Oberfläche ersetzt. Wenn Sie alle 8 Personen retten und in Sicherheit bringen, treten

während der restlichen Welle keine Android-Angriffe auf. ABER, wenn Sie keine 8 Personen gerettet haben, dringt von Zeit zu Zeit ein Android in das Mondschiff vor, indem er auf der Landebasis landet und in das Monschiff läuft. Wenn Sie am Ende Ihres Einsatzlebens eine ausreichend hohe

Punkte zahl erreicht haben, werden Sie gebeten, Ihre Intialien in die

Ruhmeshalle der Dropzone einzugeben. Dies wird von einer dynamischen Farbfolge begleitet, was b edeutet, da 1/3 Sie einer der ersten acht helden sind, die versucht haben, den Dropzone Einsatz auszuführen. Zur Wahl Ihrer Initalien den Joystick nach links oder rechts drücken. Zur Eingabe des Buchstabens den Fire Knopf drücken. Sie erhalten hierzu 60 Sekunden. Bewertung des Einsatzes Abhängig von Ihrer Leistung erhalten Sie einen von 10 Rängen. Ein Anfänger erreicht u.U. 10.000 Punkte nicht under erhält daher

keinen Rang. Eine durchschnittliche Punktezahl kann Sie zum Mondkadetten machen. Wenn der Einsatz allerding: Erfolg sein muß, müssen Sie den Rang eines MEGASTARS erreichen. Das wird universell als die größtmögliche galaktische Auszeichnung angesehen, und diese erhalten nur die besten krieger, die Aliens mit einer Punktewertung von 1.000.000 oder

DROPZONE

capa también sirve en estos casos.

Beschreibung des EinsatzesSie befinden sich im Jahr 2085, und nur eine Handvoll menschen haben die Roboterkreige überlebt. In einem, letzten Überlebensversuch vereinen sich die Erdenowohner, um das best ransportmittel zu entwickeln, einen Sternenkreuzer mit Tacheon Antrieb, der die relativistischen Beschrängkungen ganz neuer

rnensysteme überwinden kann Der Tracheon-Antrieb beruht auf dem Prinzip,, daß sehr seltene Ionische Kristalle mit Quarks bombardiert werden. Aber alle Vorkommen der Erde wurden zur Entwicklung eines Prototyper verbraucht, und daher wird eine Truppe Männer zum feindlicher jungen Planeten Io., dem zweitinnersten Mond des Jupiter entsandt. Dort sind diese Kristalle überreichlich auf der Oberfläche verstreut zu finden. Sie werden ständig von den elementaren Kräften der drei aktiver Vulkane an die Öberläche befördert, die zum ersten

Mal um 1980 entdeckt wurden. Nicht lang nach dem Bau eines Monschiffes auf dem flachen Bett eines großen Kraters trifft die erste Welle Aliens von Jupiter ein, um Sie haben die Aufgabe, Ihre Leute und die Kristalle gegen die marodierenden Aliens zu schützen. Sie wurden mit der tragbaren Impulslaser ausgerüstet, der einen zusätizlichen Mann tragen und Sie kurze Zeit unsichtbar und unzerstörbar machen kann. Sie müssen der Sicherheit halber jeden überlebenden Mann unde seine Kristalle zurück zur Dropzone begleiten, wo sich die Landebasis des Monschiffes befindet. Sie müssen Erfolg haben,

Erforderliche Geräte

denn die Zunkunft der menschheit hängt davon ab.

Für Dropzone benötigt man einen PC vom Type COMMODORE 64 mit einer Diskette oder Kassette und einen Original Atari Joystick, der in Anschluß 2 neben dem Netzkabel gesteckt wird.

Bedienungselemente und Nortizen zum erforderlichen Joystick

Dropzone wird mit einem Joystick gespielt und im geringeren Ausmaß mit der Tastatur. Um DROPZONE meistern zu können, müssen Sie sich an Ihr Gepäck auf dem Rücken gewöhnen, denn Ihre Bewegungen werden von TRÄGEHITSMOMENT und SCHWERKRAFT beeinflußt, genauso wie im täglichen Leben auf der Erde. Ihre Reaktionen auf den Bildschirm, den Ton und die Stellung des Joystick sind für Ihr ständiges Überleben wichtig.

nmene Verfahren finden Sie am besten indem Sie sich dem Leben auf Io anpassen und durchg Meistern der Koordination und Reflexe, die zur Steuerung Ihres Gepäcks mit einem festen

Joystick erforderlich sind.

Sie könnten z.B. feststellen, daß es am besten ist, Ihre Punktezahl zu sammeln, wenn Sie mit dem Zerstgören der Androids warten, bis sie auf die Oberfläche fallen. Oder Sie könnten sogar alle poersonen so schnell wie möglich retten. Denken Sie jedoch daran, die Nmeye werden ausgesandt, um Ihnen behilflich zu sein, falls Sie zu lange brauchen. Die von Ihnen übernommene Strategie hängt ferner teilweise hängt davon ab, wie weit sich Ihre Leute bei Beginn einer jeder Welle vom Mondschiff entfernt befinden. Das ist in jeder Runde anders, außer bei der ersten, die immer ziemlich leicht ist.

Wenn Sie Dropzone zum ersten Mal spielen, geben Sie wahrscheinlich zu viel Schub, was die Reaktionszeit auf eintreffende Aliens reduziert. Am besten wird nur gelegentlich Schub gegeben und zum AufrÄUMEN EINES JEDEN Tätigkeitsbereichs, den Sie vorfinden. Hören Sie auf die Hilfepfiffe, deren Echo sich auf dem Planeten verbreitet. Wenn Sie sie hören, verwenden Sie das Peilgerät und den Scanner, um das Problem zu finden. Wenn Sie halb über lo rennen müssen, um einen Mann zu schützen, halten Sie ein wachsames Auge auf die Scanner, da Sie diese vor entreffenden Aliens warnen. Verwenden Sie Ihren Mantel, wenn die Angriffszone voller Aliens ist, die Bomben auf Sie werfer In dem Moment, wo eine Nemesite den Hauptsichtbereich betritt,

gibt er einen Warnton ab. Dann visiert er Sie an. Um Nemesiten zu zerstören, brauchen Sie etwas Übung, um sie auszuzirkeln. Dann schlaten Sie zurück und zielen genau auf die Stelle, wenn Sie sich auf einer Höhe mit ihnen befinden. Der Mantel hilft Ihnen in vielen Situationen wie beim Aufnehmenn eines Mannes, bevor er gerade von einem Android zerstört wird. Oder Landen eines Mannes während er von einem Nmeye bombrdiert wird. Trailer haben einen eigene Persönlichkeit. Wenn Sie sie einmal

kenne, können Trailer Invasionwellen schnell beendet werder Auch hier ist der Mantel nützlich. Halten Sie stets die Blunder Storm im Auge. Bevor sie losbrechen, grollen sie etwa eine Sekunde lang in verschiedenen Farben, so daß Sie die Möglichkeif haben, sich aus dem Staub zu machen. Wenn Sie sich schnell bewegen, prüfen Sie, daß aufkommende Gewitter keinen Regen enthalten, so daß Sie Ihren Mantel benutzen und über ihnen fliegen können. 10

El mejor tipo de palancas de mando son aquéllas firmes al tacto, tales como las palancas de mando originales de Atari. Algunos de los tipos más grandes elásticos son menos fáciles de manejar, ya que se desplazan demasiado y dan poca indicaión de cuando los conmutadores de palanca han hecho contacto. Si usted utiliza palancas de mando de disparo automático no podrá disparar con precisión cuando se necesita y no adquirirá puntos adicionales. y terminará destruyendo a los hombres que está lunchando por

DISPARO Cada movimiento en sentido vertical dispara un impulso lasérico. Generalment se dirige hacia adelante, pero se puede disparar hacia atrás sujetando la palanca de mando a la derecha o a la izquierda en el momento de disparar. Esto hace posible derribar a los enemigos que le persiguen ferozmente al intentar escaparse de

EMPUJE VERTICAL

EMPUJE HORIZONTAL

Para cambiar la altura sobre la superficie de 10 tiene que empujar la palanca hacia adelante para subir y hacia atrás parap bajar. A causa de la gravedad tendrá que ajustar la palanca continuamente para mantener su altitud. Si no empuja, a la larga caerá sobre la

parar, empuje en sentido contrario.

LANZAMIENTO DE BOMBAS STRATA Se lanza una bomba Strata con cada puslación de la barra ESPACIADORA. esto destruye a todos los extraterrenos a excepció de los Androides. Si se lanza una espora a veces deja algunas colas.

Empuje la palanca hacia la derecha o la izquierda. Mientras más

empuje, más rápida será la velocidad. Para invertir la marcha o

ACTIVACION DE LA CAPA ENCUBRIDORA Su dispositivo de encubrimiento indestructible se conecta y onecta pulsando cualquier tecla (a excepción de las barra ESPACIADORA o la tecla F1).

PAUSA A EL JUEGO

Tanteo

Hombres

Hombres

Androide

Androide

Androide

Planters

Nemesites

Antimaterio

Tormentas

trabucantes

Para producir una pausa en el juego basta pulsar la tecla F1. Para continuar, pulse cualquier otra tecla o mueva la palanca de mando

Si mueren todos los hombres, occurirá un terremoto y aparecerá antimateria por todas partes. Puesto que los volcanes ahora son peligrosos es mejor quedarse en una región entrre dos volcanes y usar la capa si tiene que pasar por encima de uno de ellos. Si pierde una vida al chocar con un trozo de magma, se rematerializará en el mismo espacio, así que tendrá que quitarse del camino rápidamente para no perder otra vida. Si usa demasiadas bombas strata una tras otra, los extraterrenos mandarán un N

100-500	por salvamento du			
100-500	por cada sobrevivi			
0	si todos son destruidos si se derriba mientras desciende en Planter			
50				
50	si se derriba mientras persigue a un hombre si se derriba mientras cae de una Planter destruida			
500				
250	Esporas	750		
150	Colas	250		
150	Nmeyes	100		
	Pérdida de vida	10		
250				

COMO CARGAR

Cassette: Conectar el grabador de cassette según el manual del usuario y rebobinar la cassette en el lado del Programa Maestro. Encender el computador y pulsar simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP. Pulsar PLAY en el grabador de cassette el programa se cargará y fun

Disce: Conectar la unidad de discos según el manual del usuario. Introdcir el disco, con la etiqueta hacia arriba, y encender el aparato. Encender el computador y teclear LOAD"*",8,1 y pulsar RETURN, el disco se cargará funcionará automátocamente.

Die besten zu verswendenden Joysticks sind die mit festem Gefühl wie die ursprünglichen Atari Joysticks. Die großen gefederten sind nicht so leicht einsetzbar, da sie sich zu weit bewegen und man wenig Gefühl dafäur erhält, ob die Hebelschalter Kontakt haben. Wenn Sie automatisch feuernde Joysticks benutzen, können Sie nicht genau zielen, wenn Sie es brauchen und erhalten damit ekine onuspunkte. Sie zerstören auch alle Personen, für deren Schutz Sie kämpfen

jede Aufwärts – oder Abwärtsbewegung abgegeben. Die Richtung ist normalerweise die, in die Sie sehen, jedoch ist es auch möglich, nach rückwärts zu feuern, wenn Sie den Joystick für den Moment des Feuerns schnell nach links oder rechts halten. Damit wird es möglich, Aliens zu erschießen, die Ihnen dicht auf den Fersen sind und wenn Sie versuchen, vor Ihnen wegzulaufen. SENKRECHTER SCHUB Zu Änderung der Höhe über der Oberfläche von Io drücken

Sie den Joystick vorwärts für aufwärts und rückwärts für

abwärts, Wegen des Schwergewichts missen Sie hier

Bei Bedienung des Fire Knopfes wird je ein Laserimpuls für

ständig Änderungen vornehmen, um Ihre Höhe aufrechtzuerhalten. Wenn Sie keinen Schub geben, fallen

Sie schließlich auf die Oberfläche. HORIZONTALER SCHUB Um Schub zu erzielen, halten Sie den Joystick nach links oder rechts. Je länger Sie Schub ausüben, umso schneller werden Sie. Zur Umkehr des Verfahrens oder zum Anhalten

AUSLÖSEN VON STRATA BOMBEN Eine Strata Bombe wird bei jedem Drücken der LEERTASTE ausgelöst. Sie zerstört alle Alilens außer Androids. Auch

BEDIENUNG DES MANTELS Ihre unzerstörbarer Mantel wird durch Drücken jeder

erscheint Anti Matter. Da die Vulkane jetzt gefährlich sind, bleiben Sie am besten in einem Gebiet zwischen zwei Vulkanen und enutzen Ihren Mantel, wenn Sie über einen fligen müssen. Wenn Sie ein Leben durch Zusammenstoß mit einem Maamaklumpen verlieren, rematerialisieren Sie sich über der gleichen Stelle. Sie müssen sich daher schnell aus dem Staub machen, da Sie sonst ein weiteres Leben verlieren.

Wenn Sie zu viele Strata Bomben in schneller Folge einsetzen, senden die Aliens einen Nmeye als Vergeltung.

Punktewertung				
Personen	100-500	für die Rettung während	einer Wel	
Personen	100-500	für jeden Mann, der die W	'elle überlel	
Personen	0	falls zerstört		
Android	50	wenn beim Sinkflug mit e	einem Plan	
		erschossen		
Android	50	wenn bei der Verfolgung eines Mann		
		erschossen		
Android	500	wenn er erschossen wird, während		
		von einem zerstörten Pla	anter fällt	
Planters	250	Sporen	750	
Nemesiten	150	Trailer	250	
Anti Matter	150	Nmeyes	150	
Blunder Storm	250	Verlust eines Lebens	10	

11 Ladeanleitung

DISKETTE LOAD"*",8,1 eingeben und RETURN KASSETTE SHIFT festhalten und gleichzeitig RUN/STOP drücken, dann die PLAY-Taste auf demm Kassettenrekorder drücker

üben Sie Schub in der entgegengesetzten Richtung aus. wenn gelegentlich eine Spore ausgelöst wird, verbleiben einige wenige Trailer.

iebigen Taste ein – und ausgechaltet (außer der LEERTASTE oder der Taste F1). Wenn all personen sterben, entsteht ein Erdbeben und überall